

Dolores Romero López

Die Hyper-Avantgarde in der spanischen Literatur des 21. Jahrhunderts

1. Einführung

Die für das Netz gedachte und geschriebene Literatur, die eigene Codes und interdisziplinäre Erzählstrukturen entwickelt, ist heute im spanischsprachigen Raum von wachsender Bedeutung. Die Digitalkultur bedeutet nicht nur eine Internationalisierung von Arbeits-, Freizeit-, Lern- und Handelsräumen. Es entstehen virtuelle Gemeinschaften, in denen die Technologie zu einem machtvollen Instrument des Wandels wird und Grenzen neu abgesteckt werden. Die Cyberkultur ist nicht nur ein Cyberraum, in dem das Authentische der Macht der virtuellen Relativierung unterworfen wird, in dem Identität sich im sozialen Bewusstsein verflüchtigt und das Lokale zum Globalen wird. Der Tscheche Jakub Macek (2005) wies bereits darauf hin, dass die virtuellen Gemeinschaften in der Produktion und Konsumtion neuer Technologien Dynamiken durchlaufen, die von der Information und Kommunikation in mehr utopische, anthropologische und epistemologische Räume vordringen, in denen es sehr wohl möglich ist, kulturelle und selbstverständlich literarische Identität zu erschaffen.

Im Allgemeinen bezieht sich der Begriff der digitalen Literatur auf Genres, die unter die Cyberliteratur fallen: Hyperfiktion, Hyperpoesie, Hyperperformance usw. Die *Electronic Literature Organization* schlägt als Definitionsmerkmal *sine qua non* der digitalen Literatur vor, dass sie "bedeutende literarische Aspekte"¹ enthält. Doch was sind diese so bedeutenden literarischen Aspekte? Sind sie eine bloße Kopie der in der herkömmlichen gedruckten Literatur enthaltenen Elemente oder bedeuten sie einen Wandel in der Definition von Literatur an sich? Für einige Kritiker ist die digitale Literatur ein ganz neues literarisches Genre, für andere dagegen nur eine neue Art und Weise, mit Literatur zu experimentieren oder genauer: die einzige Art und Weise, die der Literatur heute bleibt, um neue Formen der Kreativität hervorzubringen. Der Hypertext muss multilinear, multimedial, multidimensional in Inhalt und Form, interaktiv und dynamisch sein. Die genannten Adjektive verweisen auf verschiedene postmoderne theoretische Ansätze: die Intertextualität von Julia Kristeva,

1 Electronic Literature Organization: "What is Electronic Literature?". In: <<http://eliterature.org/about/>>. (Die hier und im Folgenden genannten Internetverweise wurden am 28.7.2008 überprüft.)

die "Lexien" von Roland Barthes, die Polyphonie des Textes bei Michail Bachtin, das Netz der Macht bei Michel Foucault, die Rhizome von Gilles Deleuze und Félix Guattari, der erweiterte Textbegriff bei Jacques Derrida und die kommunikationswissenschaftlichen Forschungen von Wolfgang Iser und Stanley Fish.

Die Übertragung postmoderner Theorien auf den Bereich der Cyberliteratur und die Berufung auf international anerkannte Schriftsteller (Sterne, Joyce, Cortázar, Borges), die nach kreativen Wegen suchten, um mehr als eine Lesart ihrer Texte zu ermöglichen, sind die beiden Säulen, auf die sich diejenigen stützen, die der digitalen Literatur positiv gegenüberstehen. Diese dienen zudem als Argument gegen die Technikphobie und eine ganze Generation von Experten, die am Papier kleben. Die Vielseitigkeit der digitalen Medien wird genutzt, um Front zu machen gegen die Tyrannei der Linie, die Rigidität des Kanons, das Patriarchat, den Imperialismus und den Logozentrismus.

In diesem Streben nach Innovation und dem Wunsch, sich auf Dauer im Netz zu etablieren, sehen Kritiker eine erhellende Parallele zwischen der digitalen Literatur und den Avantgarden zu Beginn des 20. Jahrhunderts: die vielfache Verknüpfung künstlerischer Codes und das Anliegen der Autoren, Literatur neu zu definieren und ihr neue kulturelle, technologische und wissenschaftliche Bedeutungen zu geben.

2. Kontext, Autor, Text, Leser

Ziel dieses kurzen Essays ist, einige auf Spanisch geschriebene literarische Texte, die sich im Netz finden, vorzustellen und unter Berücksichtigung der netzspezifischen Kommunikationssituation folgende Aspekte zu analysieren: a) der kulturelle Kontext, in dem die spanische digitale Literatur entsteht; b) ausgehend vom Sender, die Autoren dieser Texte und ihre Motivation, digitale Literatur zu schreiben; c) ausgehend von der Botschaft, einige Texte, die frei zugänglich sind; und d) mit Blick auf die Rezeption die Adressaten, an die diese Texte gerichtet sind.

a) Der Kontext, in dem die digitale Literatur verbreitet wird, verfügt über ein Netz von Verzeichnissen und Portalen. Die wichtigsten sind:

1. das Verzeichnis der Universität von Pamplona, das José Luis Orihuela leitet und der Hyperfiktion in spanischer Sprache gewidmet ist²;
2. die Zeitschrift *Hipertulia* der Universidad Complutense in Madrid³;
3. die Website der Gruppe *Hermeneia* der katalanischen Fernuniversität (Universitat Oberta de Catalunya)⁴;

2 Siehe: <<http://mccd.udc.es/orihuela/hyperfiction/>>.

3 Siehe: <<http://www.ucm.es/info/especulo/hipertul/>>.

4 Siehe: <<http://www.uoc.edu/in3/hermeneia/cat/>>.

4. das Portal zur Hyperfiktion der Universitat Pompeu Fabra in Barcelona⁵;
5. das *Open Directory Project* in verschiedenen Sprachen, darunter Spanisch⁶;
6. das Portal zur digitalen Erzählung der Universidad Javeriana in Kolumbien⁷.

b) Die meisten Autoren sind unbekannt⁸, obwohl sie immer die eine oder andere interessante Spur in den Online-Texten hinterlassen. Die Urheberschaft ist im Allgemeinen geteilt: die einen erfinden die Geschichten, die Techniker programmieren den Text als Hypertext. Es gibt eine ganze Reihe von Projekten digitaler Literatur von Publizistikstudenten, die im Rahmen ihres Studiums von ihren Professoren angeleitet werden. Vielleicht richtet sich deshalb der Stil dieser Texte nach den Vorlieben der heutigen Jugend. Sie bringen Collagen aus Chats und Mails, mischen Bild, Musik und Text und sind stark vom Comic beeinflusst. Ihr bevorzugtes Thema und Genre sind das Abenteuer und das Tagebuch. Die Protagonisten sind in ihrer Mehrzahl Jugendliche mit den Problemen Jugendlicher (Identität, Liebe und Liebesleid, soziale Konflikte).

Es ist kein Zufall, dass die digitale Literatur im Umfeld der Universitäten entstand. Das war in der Geschichte der Literatur schon immer so: Man denke nur an die Kleriker des Mittelalters, in deren Klöster die ersten Universitäten entstanden, an die Humanisten der Renaissance, die Erneuerer des 18. Jahrhunderts oder die vielen Intellektuellen des 20. Jahrhunderts. In dieser Hinsicht wiederholt sich die Literaturgeschichte: Es handelt sich hier um eine Literatur, deren Verfasser den gebildeten Schichten angehören.

c) Die Texte: Folgt man in den genannten Verzeichnissen den Spuren der vorhandenen Hyperliteratur, entdeckt man ein bereits beachtliches Repertoire.⁹ Obwohl die Grenzen zwischen den verschiedenen literarischen Genres im elektronischen virtuellen Raum sehr unscharf sind, wird von der Kritik auf die Ähnlichkeiten zwischen diesen Texten und den drei großen klassischen Gattungen – Poesie, Prosa und Theater – verwiesen.

Im Bereich der sogenannten Hyperpoesie reichen die Texte von der bloßen Digitalisierung eines Gedichts über die Hypertextualisierung bis hin zur Holopoesie, der komplexesten Form hypertextueller Dichtung. „Un relato de amor/desamor“ von

5 Siehe: <<http://www.iaa.upf.es/~berenguer/recursos/narr/portada.htm>>.

6 Siehe: <<http://dmoz.org/World/Espa%c3%blol/Artes/>>.

7 Siehe: <http://www.javeriana.edu.co/relato_digital/accesos/relato_digital.html>.

8 Einige dieser Autoren haben sich bereits auf dem Buchmarkt als Lyriker oder Erzähler einen Namen gemacht: etwa Edith Checa, Sevilanerin und Finalistin des Herralde-Romanpreises; oder der Kolumbianer Jaime Alejandro Rodríguez Ruiz, der Erzählungen, Romane und Essays veröffentlichte. Belén Gache ist eine argentinische Autorin, die sowohl in Spanien als auch in Hispanoamerika recht erfolgreich ist.

9 Eine Liste des Repertoires findet sich in Romero López (2007).

Ainara Echaniz¹⁰ erzählt von Liebe und Liebesleid unter Jugendlichen, wobei der Leser Texte aus zwei Versionen wählen kann: erfüllte Liebe, unerfüllte Liebe. Zur Geschichte gehören Liebesgedichte des Chilenen Pablo Neruda¹¹; sie werden zur thematischen Achse der Erzählung. Besonders erwähnenswert erscheint der mehrsprachige Text von Belén Gache, "El idioma de los pájaros"¹², in dem die Vögel unisono Gedichte berühmter Autoren singen oder rezitieren, in welchen die Protagonisten selber Vögel sind. So hören wir "Volverán las oscuras golondrinas" von Gustavo Adolfo Bécquer, "Leda" von Rubén Darío, "The raven" von Edgar Allan Poe, "Le paon" von Guillaume Apollinaire und "Le cygne" von Charles Baudelaire.

Zwei weitere Gedichte stehen ganz in der Tradition der experimentellen Lyrik und dem, was heute als Holopoesie bezeichnet wird. Beide Texte stammen von Santiago Ortiz. Der erste stammt aus dem Jahr 2004 und trägt den Titel "Bacterias"¹³. Hierbei handelt es sich um bewegte Wörter und Sätze, die miteinander vernetzt sind. Klickt man auf eine der lexikalischen Verknüpfungen, vermehrt sich diese wie Bakterien. Die vermeintlichen lexikalischen Bakterien sind in ihrem Zentrum verschiedenfarbig, je nach Art der Nahrung, die sie aufnehmen. Die Dicke ihres Zentrums bestimmt die Energie ihrer Verknüpfungen. Die verschiedenen Termini scheinen der Chaos-Theorie oder der Dekonstruktion entnommen zu sein. Der zweite Text von Santiago Ortiz, "Diorama"¹⁴, besteht aus einem Beziehungsnetz von Konzepten, Texten, Bildern, interaktiven Anwendungen, Links und Referenzen in einem begehbaren Raum. Die Inhalte bilden eine Ansammlung von Informationen und Reflexionen zum Thema Sprache und Codes. Dabei werden drei Formen und Anwendungen von Codes identifiziert, die in ganz unterschiedlichen und doch verwandten Bereichen operieren: der Code, der Leben hervorbringt (genetischer Code); der Code, der Narrationen hervorbringt (Sprache); und der Code, der Modelle und Systeme der Repräsentation hervorbringt (Informatikcode). Wenn man in dieses mechanisierte Universum eintaucht, erscheint es einem, als befinde man sich mitten in der künstlichen Intelligenz, wo Philosophie, Wissenschaft und Technologie endlich vereint sind und man ein verlorenes Paradies wiedergewinnt.

Im Bereich der Hyperfiktion haben wir zwei Romane gefunden. Der eine ist der bekannte und bereits mehrfach besprochene Roman *Condiciones extremas*¹⁵ des Ko-

10 Siehe: <http://www.unav.es/digilab/proyectosenl/0001/final/amor_desamor/>.

11 Gedichte aus *Cien sonetos de amor* und aus *Veinte poemas de amor y una canción desesperada*.

12 Siehe: <<http://www.findelmundo.com.ar/pajaros/index.htm>>.

13 Siehe: <<http://moebio.com/santiago/bacterias/>>.

14 Siehe: <<http://moebio.com/santiago/diorama/>>.

15 Siehe: <<http://www.condicionesextremas.com/hipernovela.htm>>.

lumbianers Juan B. Gutiérrez. Hinter der vordergründigen Handlung voller Intrigen und Rätseln, Entführungen und Verfolgungsjagden verbirgt sich das Streben nach Macht, stecken Ehrgeiz, Rassismus, Angst und, nicht zuletzt, eine kritische Reflexion über die extremen Ausmaße, zu denen die Verschmutzung der Umwelt auf unserem Planeten gelangen mag. Dieses Handlungsgefüge wird weiterentwickelt im jüngsten Werk des Autors: *The First Flight of the Wright Brothers* (trotz des Titels ausschließlich Spanisch verfasst). Ein weiterer Hyperroman stammt von der Sevillanerin Edith Checa, *Como el cielo los ojos*¹⁶, der aus Links und intertextuellen Bezügen besteht. Klickt man auf den Zugangslink, erscheint ein Raster, dessen Kästchen jeweils ein Auge zeigen. In der vertikalen Achse lesen wir drei Namen, in der horizontalen die Zahlen 1 bis 13. Drei Figuren, dreizehn Zeiten und ein einziger Roman, mit einem Ereignis als Auslöser der Handlung: "Isabel ist gestorben..."

Unter der Bandbreite an Kurzgeschichten, die man findet, kann man folgende Subgenres ausmachen:

1. Unter den handlungszentrierten Texten ist die Hypererzählung von Libe Otegui und Andrés Salaberri, "Puntos de vista"¹⁷, hervorzuheben, in der die Geschichte einiger marginaler Existenzen, die in einer Bar zusammentreffen, erzählt wird. Zum Genre der Kriminalerzählung gehört der Text "¿Quién es Luis Durán?"¹⁸ von Pello Gutiérrez Peñalba, der zwei Lesarten ermöglicht, eine lineare und eine interaktive: Ein Mann ist verschwunden und wird von einem Polizeieinspektor und seiner Ex-Frau gesucht, die dem Polizisten nicht traut.

2. Ein zweites Subgenre der Hyperfiktion ist die Autobiographie, zu der man den Text von Isabel Ara und Iñaki Lorenzo, "Nada tiene sentido"¹⁹, zählen kann. Er ist konzipiert als digitales Tagebuch eines Erzählers, der verzweifelt ist, weil er sein Zimmer nicht verlassen kann, und dem nur bleibt, auf dem Bildschirm seines Computers festzuhalten, was er empfindet. Es handelt sich hierbei um einen äußerst originellen Text, dessen Handlung sich entfaltet, bis uns bewusst wird, dass wir die Gedanken eines Schizophrenen lesen, dem die logische Anordnung der Wörter abhanden kommt und der wortwörtlich verrückt wird. Und wenn wir etwas weiter gehen, könnten wir zu dem Schluss kommen, dass dieser Verrückte vor dem Computer unser eigenes Selbst ist. Dieses autobiographische Subgenre ist die hyper-textuelle Repräsentation von Identität, die an die Mentalitätsgeschichte anknüpft. Hier geht es nicht mehr nur, wie in der modernen Autobiographie, um das Indivi-

16 Siehe: <<http://www.badosa.com/bin/obra.pl?id=n052>>.

17 Siehe: <<http://www.unav.es/digilab/proyectos/enl/2002/puntosdevista/>>.

18 Siehe: <<http://www.unav.es/digilab/proyectos/enl/0001/final/luisduran/>>.

19 Siehe: <http://www.unav.es/digilab/proyectos/enl/2002/nada_tiene_sentido/>.

duum, nicht mehr nur um die Desintegration individueller Identität, sondern um die Auslöschung der menschlichen Identität durch die Maschine: Solipsismus, der zu Schizophrenie führt, zur Fragmentierung eines realen Ich, das sich schließlich auflöst im virtuellen Raum.

d) Die Leser: In allen erwähnten Fällen überlässt es der Autor dem Leser, dem Text so zu folgen, wie es ihm beliebt; doch stets behält er sich vor, den Weg zu markieren. Diese halb vorgegebene Organisation des Textes gehorcht dem Wunsch, einen alten Traum zu verwirklichen: den Leser an der Hervorbringung eines Werkes zu beteiligen. Der Lesevorgang wird begriffen als Weg, als Rundgang, und jeder Leser dringt im Text weiter vor, indem er sich zwischen fragmentierten Elementen seinen eigenen Weg sucht. Dies ist eine unabdingbare Eigenschaft digitaler Literatur.

3. Der LETHI-Preis für digitale Literatur

Im Jahr 2007 wurde von der Forschergruppe LEETHI (Literaturas Españolas y Europeas del Texto al Hipertexto) der von der Madrider Universidad Complutense und der Firma Microsoft Ibérica S. A. gesponserte Preis für digitale Literatur – “Premio Literaturas en Español del Texto al Hipermedia” (LETHI) – in drei Kategorien ins Leben gerufen: a) für die elektronische Veröffentlichung von Literatur in spanischer Sprache; b) für Online-Didaktik spanischsprachiger Literaturen; und c) für fiktionale digitale Literatur in spanischer Sprache.²⁰ In der letzten Kategorie – nur sie interessiert uns hier – ging der Preis an den Kolumbianer Jaime Alejandro Rodríguez Ruiz für *Golpe de gracia*.²¹ Das Werk erfüllt mancherlei Vorraussagen hinsichtlich der digitalen Literatur und ihrer Annäherung an Computerspiele. Es nimmt den Leser gefangen in einem ausgeklügelten Netz von Intrigen und Rätseln, in dem die Geschichte vom Tod des Paters Amaury verwoben wird mit Reflexionen über die Cyberkultur und die neuen narrativen Genres, über den Tod und das Altern, über Autoritarismus, über die Konfrontation zwischen der Welt der Jungen und der Welt ihrer Eltern, zwischen Tugend und moralischer Korruption. Die Handlung bewegt sich auf drei Ebenen oder in drei Welten – “Cadáver exquisito”, “Línea mortal”, “Muerte digital” – und in vier Sälen (zum Zweck des Spiels, der Lektüre, des Studiums, der Konstruktion). Jede dieser Welten erlaubt uns eine andere Art des Lesens: als Betrachten einer dem Theater gleichkommenden Aufführung, als Geschicklichkeitsspiel und als Deduktion. Der Leser wird zum Entdeckungsreisenden in einem

20 Nähere Informationen unter: <https://campusvirtual1.ucm.es/SCRIPT/jornada-98334082-1/Scripts/serve_home>.

21 Siehe: <<http://www.javeriana.edu.co/golpedegracia/>>.

fiktiven Universum, das bevölkert wird von Gestalten, die ihm nach und nach vertraut werden, mit Themen, die uns zum Nachdenken bringen, und Ebenen, die sich schließlich überschneiden. Über die verschiedenen Säle erlebt der Leser in *Golpe de gracia* eine ganz spezielle Leseerfahrung der verschiedenen Texte, aus denen sich die ursprüngliche Geschichte zusammensetzt, wobei er aufgefordert wird, sich an der Konstruktion eines kritischen Reflexionsrahmens über die Cyberkultur und ihre Produkte – einschließlich verschiedener Blogs über *Golpe de gracia* – zu beteiligen.

Einer speziellen Erwähnung für würdig befunden wurde das Werk “Desnudo” der Argentinierin Carola Di Nardo: eine kurze hypertextuelle Erzählung mit Handzeichnungen, die einen ländlichen Mikrokosmos entstehen lässt, in dem sich über Klatsch die Geschichte eines nackten Mannes enthüllt und verhüllt.

4. Ein Anfang ohne Ende

Auch die spanischen Kulturinstitutionen nehmen mittlerweile die literarischen Möglichkeiten des World Wide Web zur Kenntnis. So organisierte 2008 die “Casa Encendida” der Autonomen Gemeinschaft Madrid das Festival *Yuxtaposiciones '08. Micro-festival de poesía y polipoesía*, mit Lesungen, organisiert als *Poetry Slam* – eine neue Kommunikationsform mit polemischen Texten, vorgetragen in schnellem Rhythmus, die kreativen Jugendlichen die Möglichkeit bietet, ihre Meinung, ihre Kritik und ihre Probleme im wörtlichen Sinne “herauszuschreiben”, sich aber auch in der Gruppe zu erfahren und einander zuzuhören. An diesen Lesungen beteiligten sich D’ de Kabal, Julio Jara und die Pimpipoets, sowie der Brasilianer Ricardo Domeneck, der Mexikaner Eugenio Tisselli, die Schweizerin Nora Gomringer, der Kanadier Mark Sutherland und die Katalanen Albert Pla und Josep Pedrals – ein international besetztes Forum, das die literarischen Ausdrucksformen mit Hilfe digitaler Medien zu erneuern sucht.

Die auf Spanisch geschriebene digitale Literatur ist noch jung; sie sucht noch nach ihren Möglichkeiten, und noch ist nicht abzusehen, was überleben und was in Vergessenheit geraten wird, welche Tendenzen sich als innovativ und kreativ und welche sich als banal erweisen werden – Banales, hochgelobt von nach Neuem gierenden Medien und Unternehmen, die neueste Technologien lancieren wollen. Man kann heute in der digitalen Literatur als Pionier hervortreten; aber noch wissen wir nicht, wer wirklich die Genies sein werden. Der Anfang eines jeden Jahrhunderts ist ähnlich: Neue Ideen werden geboren, neue Bestrebungen, neue Referenzpunkte. Die Zeit wird uns sagen, was als Modell bestehen bleibt – sofern in der digitalen Welt ein literarischer Kanon überhaupt vonnöten ist.

Aus dem Spanischen von Clementine Kügler

Literaturverzeichnis

Macek, Jakub (2005): "Defining Cyberculture". In: <<http://macek.czechian.net/>>.

Romero López, Dolores (2007): "Spanish Literature in the Digital Domain: Culture, Nation and Narrations". In: Sanz, Amelia / Romero, Dolores (Hgg.): *Literatures in the Digital Era: Theory and Praxis*. Newcastle, S. 329-340.